THE COMPUTER GAME

INSTRUCCIONES

INTRODUCCION

La versión del juego de ordenador de Trivial Pursuit es una reproducción exacta del juego de mesa original, pero metorada para hacerlo aún más divertido. Las reglas del juego se detallan a continuación. El juego ha sido diseñado para ser lo más interesante posible, asi que sigue las instrucciones de carga y preparate para que Trivial Pursuit cobre vida en tu ordenador.

OBJETIVO DEL JUEGO

El primer jugador que alcance el cubo central y conteste correctamente a una pregunta cuyo tema elegirán el resto de los jugadores, ser el ganador. Antes de probar suerte con la pregunta final, el jugador debe haber conseguido las seis cuñes de diferente color.

COMO GANAR

El orden del juego se determina por el orden en el que se han escrito los nombres antes de comenzar el juego. Los jugadores tiran el dardo, para elegir un numero al azar (reemplazando el uso de los dardos) y comenzando desde el cubo central, mueven su ficha hacia las casillas aliñeadas en al tablero. El tama de la pregunta vendria determinado por el color de la casilla en la wue se caiga. Cuando cae la ficha en una casilla de color gris se tira otra vez.

Si la ficha cae en el cubo central antes de haber conseguido todas las cuñas, el jugador puede elegir el tema de la pregunta. Esto se hace moviendo el joystick hasta iluminar el tema escogido.

Une vez que el jugador haya conseguido las seis cuñas de colores deberá ir hacia el cubo central. Una vez que caiga en el mismo, los demes jugadores elegiran el tema de la pregunta, y si el jugador contesta correctamente, gana la partida.

COMO INICIAR EL JUEGO

En primer lugar, se debe escribir el nombre de los jugadores, con un máximo de 6. A continuación pulsa ENTER/RETURN sin introducir un nombre y se iluminará en el menú "NUEVO JUEGO". En este punto, dispones de varies opciones, puedes rectificar los – nombres (si te has equivocado, alguién abandona o llega alguién más), establecer un limite de tiempo para contestar las preguntas (entre 5 segundos y 9 minutos) y decidir si incluyes en el juego A TP (el hombrecito que dirige las preguntas). Puedes conectar o desconectar el sonido (esto no afectará a las preguntas musicales), puedes cargar automáticamente un nuevo bloque de preguntas y comprobar en el marcador como va cada jugador. Todas estas opciones se pueden clegir iluminando la opción y pulsando el disparador. Estas opciones vienen más detalladas en los diagramas de leas péginas 3 y 4.

Una vez elegidas todas las opciones, simplemente vete a la opción de Juego Nuevo – (New Game), en el menú y pulsa el disparador.

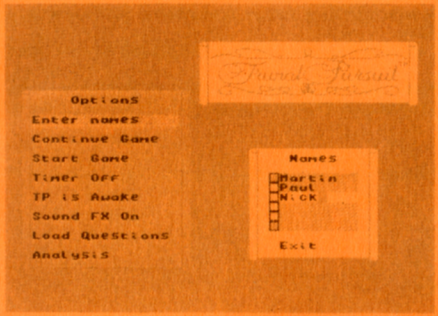
Te encontrarás en la pantalla del tablero con TP (si esté despierto). A partir de este momento, el movimiento hacia delante del juego se controls por medio del joystick o las teclas. Para seguir adelante en el juego, solo tienes que pulsar el botón. En varios momentos del juego tendrás que elegir entre varias opciones. Solo tienes que mover el joystick o pulsar las teclas en la dirección apropiada y pulsar el disparador para seguir.

Recuerde: Si parece que no pasa nade pulsa el disparador y pase a la siguiente fase.

PREGUNTAS

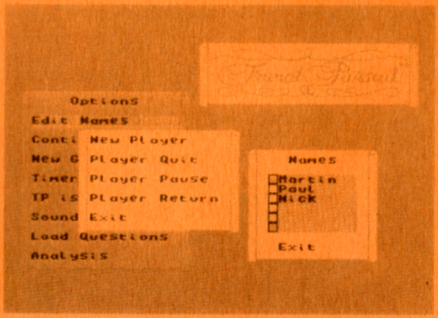
Cuando "TP" te hace una pregunta de texto, música o gráfico no necesitas teclear la respuesta, simplemente di la respuesta en alto y pulse el disparador para ver si has acertado. Al igual que en el juego de mesa, los demás jugadores han de decidir si es correcta tu respuesta.

PANTALLA DE MENU PRINCIPAL



Todas las fotografías están tomadas de la versión Commodore 64.

PANTALLA DE MENU DEL JAGADOR



INTRODUCCIÓN DE NOMBRES
(Enter Names)
En esta opción aparece un sub-menú (ver más adelante).

CONTINUACIÓN DEL JUEGO
(Continue Game)
Si por cualquier motivo has parado el juego, esta opción te permite seguir en el punto que lo dejaste.

INICIAR EL JUEGO
(Start Game)
Comienza el juego desde el principio (un sub-menú te da la opción de cancelar esto si cambias de opción.)

CRONOMETRO
(Timer)
Establece el tiempo que tienes. Puede variar entre 5 segundos y 9 minutos. Si no se conecta, puedes tardar lo que quieras!

TP DESPIERTO/DORMIDO
(TP Awake/Sleep)
¿Quieres darle la oportunidad de dormir cuanto quiera? Usa esta opción pare manderle a la cama!

SONIDO ENCENDIDO/APAGADO
Este no afecta a las preguntas musicales.

CARGAR PREGUNTAS
(Load Questions)
Tienes que utilizar esto cuando hayas agotado todas las preguntas de la memoria. Te pedira qua empieces la cinta.

MARCADOR
(Score Chart)
Describe como vais de puntuación tus amigos y tú!

JUGADOR NUEVO
(New player)
Alguien ha llegado tarde y quiere jugar. Usando esta opción podrán unirsa al juego facilmente.

JUGADOR QUE ABANDONA
(Player quit)
Si alguien se tiene que ir y abandonar el juego, con esta opción puedes excluirlo.

PAUSA DE UN JUGADOR
(Player pause)
Si tu madre quiere hacerse un café, o alguien no resiste la tensión y necesiae descansar, úsalo.

REGRESO DE JUGADORES
(Player return)
Reinicia a los jugadores en pausa.

SALIDA
(Exit)
Abandona el menú.

EL TABLERO

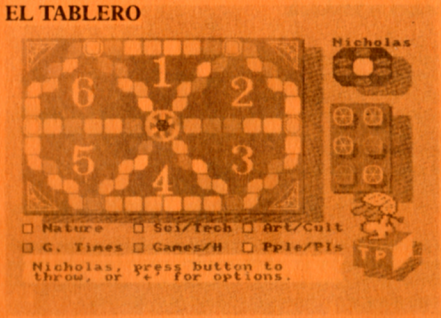


IMAGEN DE LA FICHA DEL JUEGO
(Representation of playing token)
En el turno de cada jugador, muestra cuantas cuñas de colores tiene hasta el momento.

LA FICHA DE JUEGO
(The playing token)
Indica la posición del jugador en el tablero.

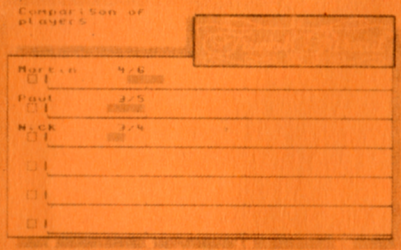
EL CUBO CENTRAL
(The hub)
¡El objetivo de todos los jugadores!

TABLERO DE INFORMACIÓN
(Status Board)
Gracias a esto puedes ver el recorrido de to dos los jugadores en el tablero. Los colores corresponden a los colores en la lista de nombres.

T.P.
¡La estrella del juego!

CASILLAS PRINCIPALES
(Category headquarters)
Al caer en estas, si contestas correctamente obtendrás una cuña de color.

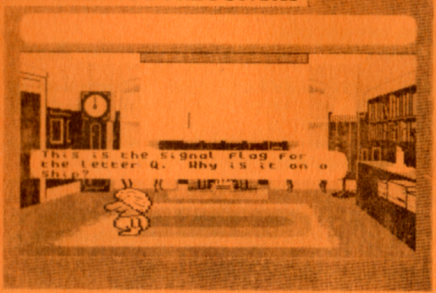
MARCADOR



NOMBRE DEL JUGADOR-REPRESENTACIÓN GRAFICA DE LAS RESPUESTAS.
(Name of Player-Graphical representation of Answers)
La zona verde indica el número de respuestas acertadas.
La zona roja indica el número de equivocaciones.

PUNTCUACIÓN
(Score)
Indica el numero de preguntas formuladas, y cuantas han sido contestadas correctamente.

PANTALLA DE PREGUNTAS



VENTANA DE PREGUNTAS
(The Question Window)
Te hace preguntas y mensajes útiles (excepto Commodore).

PANTALLA DE PREGUNTA GRÁFICA
(Graphical Question Screen).

¿CUANTO TIEMPO HAS ESTADO JUGANDO?
(How long have you been playing?)

VELA CRONÓMETRO (Timing candle)
Indica por su longitud el tiempo que te queda para contestar a la pregunta (este tiempo se fija anteriorment).

BURBUJA DE PREGUNTA DE COMMODORE
(Commodore question Bubble)

INSTRUCCIONES DE CARGA

VERSIONES DE CINTA

Dentro del paquets encontrarás 2 cintas. Una con "Juego y Preguntas" y la otra con "Preguntas Adicionales".
Introduce rebobinada la cinta de "Juego y Preguntas" en el Cassette y sigue les instrucciones para tu ordenador.

SPECTRUM 48K	Teclea LOAD " " y pulsa la tecla ENTER, entonces comienza la cinta. IMPORTANTE: Para hacer más claras las preguntes musicales saca la cinta una vez se haya cargado, conecta la cabeza del "EAR" a la entrada de "RECORD" en tu aparato. Pulsa RECORD+PLAY y sube el volumen. (NOTA: Esto no funciona en todos los aparatos).
SPECTRUM 128K	Escoge la opción de 48K del menú principal y sigue las instrucciones de 48K.
COMMODORE 64K	Mantén pulsada la tecla SHIFT y pulsa RUN/STOP, entonces comienza la cinta.
COMMODORE 128K	Apaga el ordenador, pulsa sujetando la tecla " " y vuelve a encender el ordenador, Sigue las instrucciones para CBM 64.
AMSTRAD CPC	Mantén pulsada la tecla CTRL y pulsa la tecla pequeña ENTER, entonces comienza la cinta. Las cintas de preguntas contienen un número de bloques de preguntas, las cuales iras utilizando según las vayas agotando. Sigue las instrucciones de la pantalla según vayan apareciendo. Estas cintas acumulan 3,000 preguntas, pero habrá cintas disponibles con más preguntas. -ver final de texto para detelles.
VERSIONES DE DISK	Introducir disk en el disk-drive y cerrar puerta.
AMSTRAD CPC	Escribe = : CPM y pulsa ENTER (: se obtiene sujetando le tecla SHIFT y pulsando la tecla @).

Las versiones COMMODORE y AMSTRAD contendrán el primer bloque de preguntas. Si deseas comenzar con uno de los otros bloques de preguntas, elige la opción de "LOAD QUESTIONS" del menú principal, y seras preguntado que número de bloque doseas usar.

PARA AQUELLOS SIN JOYSTICK

SPECTRUM 48/128K
Q = Arriba A = Abajo
O = Izquierda P = Derecha
Space = Tirada
AMSTRAD 464
Las 4 teclas cursor = Las 4 direcciones
Space = Tirada
COMMODORE 64/128K
tecla F1 = Arriba
Tecla F7 = Abajo
Mitad izquierda del tablero = Izquierda
Mitad Derecha del tablero = Deracha
Más teclas cursor 128 en mode 64
Barra de espacio = Tirada

PISTAS

Cuando las preguntas que contiene el programa principal se agotan puedes utilizar nuevas preguntas del paquete de "UNILOAD" en cinta/disk.
Sigue instrucciones de pantalla para cargar un bloque nuevo de preguntas.
Mientras juegas, anota el número opuesto de la cinta al comienzo de cada bloque, para uso futuro.
Si aparece en pantalla "LOADING ERROR" rebobina "UNILOAD QUESTION PACK" al principio del bloque y pulsa "PLAY"

CARACTERISTICA ESPECIAL

Un detalle del juego de tablero, y es el esquema de puntuación, SCORE CHART. Antes de lanzar un dardo puedes volver a la opción del menú y eligendo SCORE CHART puedes averiguar que tal vas. ¿Estás respondindo más preguntas que tu amigo?. ¿Sabe el o ella mas preguntas sobre deportes que tu? Todo esto es procesado y mostrado a ti por el ordenador.
Cuando llega el punto en el que uno de los jugadores ha llegado al centro del cubo, puedes, presionando la tecla de opción, ver su esquema de puntuación y escoger su peor tema para que ellos contesten! Pero no olvides que ellos te pueden hacer lo mismo!.

UN JUGADOR

Si al principio introduces sólo un nombre en la lista estarás automáticamente en "un jugador".
Debes contestar las preguntas tan rápido como puedas, (no hagas trampa, TP te estera mirando), e intenta terminar el juego. La computadora te cronometraráy mantendra relación de tus respuestas, al final se te dará una puntuación basada en el rendimiento de tu actuación.
Hemos dejado a tu elección que seas o no honesto mientras juegues, pero recuerda, las trampas nunca prosperan!!!!.

ATARI Y ORDENADORES DE B BITS
CINTA
Apaga el ordenador. Desconecta cualquier cartucho, etc. Manten pulsada la tecla START y conecta el ordenador. Suelta la tecla, y cuando pite el ordenador pulsa "PLAY" en el cassette y pulsa la tecla RETURN.
Después de cargar el programa mete la cinta de preguntas y pulsa PLAY. Pulsa el disparador (o la barra espaciadora si no tienes joystick).
Las preguntas se cargan mientras juegas con lo que puede haber pequeñas pausas. Manten la cinta en el cassette con le tecla de PLAY pulsada durante todo el juego. Una banda luminosa en la parte de abajo de la pantalla indica que esta cargando las preguntas, estan en ambos lados de la cinta.

DISCO
Apaga el ordenador. Desconecta cartuchos, etc, Conecta la diketera. Mete el disco y enciende el ordenador. Después de cargar mete el disco de preguntas y pulsa el disparador.
Selecsiona posicion de arranque - derecha - prox. bloque
izquierda - bloque anterior
arriba - saltar varios bloques
abajo - retroceder varios bloques
Dispara para elegir bloque, las preguntas estén an los dos lados.

CONTROLES
Joystick en puerta 1 o 2
Teclas de cursor para mover
Espaciadora para disparar
Tecla "opción" para cambiar opciones, nombres, etc.

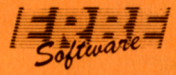
AMSTRAD PCW 8256/8512
Enciende el ordenador. Carga CPC del disco de sistema que va con el ordenador (ver manual del usuario).
Meter el disco de juego en la disketera A - teclea TP y pulsa RETURN. Se carga el juego. Sigue las instrucciones para la version CPC (ver instruccionas generales). En el reverso del disco hay más preguntes.
NOTA: Todos los paquetes de preguntas de Amstrad Disco de 3" valdran para los ordenadores PCW y CPC.
La version PCW functiona automaticamente con KEMPSTON PCW JOYSTICK INTERFACE (CASCADE JOYSTICK INTERFACE)

SONIDO EN EL PCW
Los ordenadores PCW nunca fueron diseñados para tener música. Sin embargo gracias a la buena programación de Oxford Digital Gonterprises hemos conseguido hacerte preguntas musicales aunque algunas de ellas suenen un poco raro!. Lo sentimos pero pensamos que era mejor que no tener ninguna.

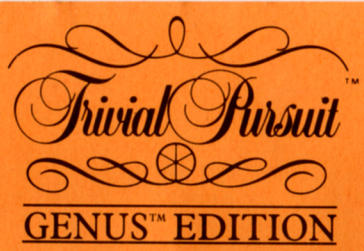
IBM PC
NOTA: Aunque nos hemos esforzado para que el programe funcione con todos los Compatibles posibles, no podemos garantizar que funcione con todas las marcas.
Ver la pegatina del disco para instrucciones de carga.

MUSICA EN EL IBM
Iguan que en el PCW.

© 1988 HORN ABBOT INTERNATIONAL



28036 MADRID NUÑEZ MORGADO, 11 TELEF. (91) 314 18 04



LOADING ADDENDUM

MSX CASSETTE

INSTRUCCIONES DE CARGA: RUN "CAS:TP" y pulsa return

PARA AQUELLOS SIN JOYSTICK

LAS 4 TECLAS CURSOR = LAS 4 DIRECCIONES
SPACE = TIRADA